Surréalisme vs. Oulipisme : deux poétiques du jeu incompatibles ?

Dra. Haydée Silva Ochoa
Colegio de Letras Modernas
Facultad de Filosofía y Letras, UNAM

À travers la discussion de l'incompatibilité apparente entre auteurs surréalistes et oulipiens, c'est la question même de la notion de jeu en tant qu'outil de la théorie et de la critique littéraires que je voudrais poser dans les pages qui suivent. Je commencerai par une brève définition du ou plutôt des objets abordés ; ce faisant, il s'agit moins de suivre la plus ancienne orthodoxie méthodologique que de montrer précisément la difficulté qu'il y a à vouloir délimiter certains de ces objets. En effet, le titre ci-dessus contient trois termes à définir : qu'est-ce que le *surréalisme* ? qu'est-ce que l'*oulipisme* ? et qu'est-ce qu'une *poétique du jeu* ?

J'aborderai dans la première partie de cet article les éléments de réponse que l'on peut apporter aux deux premières questions, en essayant de bâtir entre eux une opposition dynamique. Cependant, s'il importe de préciser le surréalisme et l'oulipisme, qui concernent les termes de la comparaison proposée, il me semble capital de consacrer un regard attentif à la troisième interrogation, qui renvoie finalement à ce que j'appellerais volontiers la « lunette d'approche » de cette comparaison, autrement dit, l'outil conceptuel qui la fonde. Je m'y attacherai dans la deuxième partie de cette réflexion, car c'est dans une possible contribution à une meilleure compréhension de la nature, la portée et les usages de cet outil que je place l'essentiel de mon propos. Pour terminer, je reprendrai l'opposition initiale, en tâchant de montrer comment la nouvelle optique proposée permet de la résoudre, du moins partiellement.

Qu'est-ce que le surréalisme ? Qu'est-ce que l'oulipisme ?

Définir le surréalisme et l'Oulipo (ou, plus largement, l'oulipisme) n'est pas une tâche aisée, surtout à une époque où l'on sait que les énumérations de noms, de dates et de titres sont nettement insuffisantes pour saisir la complexité du fait littéraire. Dans ces premières définitions, je m'en tiendrai donc à une perspective relativement factuelle et donc consensuelle, dans ce qu'elle a de plus pratique comme de plus réductionniste.

Nous appellerons ici surréalisme le mouvement littéraire né au sortir de la Première guerre mondiale. Inspiré par Guillaume Apollinaire et Dada mais souhaitant les dépasser radicalement, il est fondé sur une théorie de l'inspiration et de la révélation et se donnait pour but —d'après le *Manifeste du surréalisme* signé par André Breton en 1924— d'exprimer par tous les moyens possibles le fonctionnement réel de la pensée, en l'absence de tout contrôle exercé par la raison et en dehors de toute préoccupation esthétique ou morale. Parmi les principaux représentants littéraires du surréalisme français on peut citer, outre leur chef de file André Breton, Philippe Soupault, René Crevel, Robert Desnos, Paul Éluard, Louis Aragon et Benjamin Péret. Inscrits dans un mouvement qui se caractérise par une vie collective fortement ritualisée, les surréalistes ont pratiqué, repris ou inventé de très nombreux jeux littéraires, dont par exemple le jeu du « cadavre exquis », celui de « l'un dans l'autre » ou encore les divers jeux de notations ou de questions-réponses.

Quant à l'oulipisme, il renvoie à l'Ouvroir de Littérature Potentielle fondé en 1960 par François Le Lionnais et Raymond Queneau, entre autres. De nos jours, l'Oulipo est toujours constitué aussi bien par des écrivains que par des mathématiciens, et il se donne pour but d'explorer le rôle des contraintes en littérature. Il a par ailleurs inspiré d'autres « ouvroirs », dont l'Oupeinpo (Ouvroir de Peinture Potentielle), l'Oucuipo (Ouvroir de Cuisine Potentielle) ou encore l'Oulipopo (Ouvroir de Littérature Policière Potentielle).

Si j'ai retenu ici le terme « oulipisme » plutôt que celui d' « Oulipo », c'est que par principe les auteurs oulipiens n'ont jamais constitué un cercle tout à fait fermé : l'Oulipo n'est ni une école, ni un mouvement littéraire proprement dit, mais plutôt un lieu de recherche et d'expérimentation formelle. L'accent n'est pas mis sur l'oeuvre aboutie, mais plutôt sur la potentialité formelle de la contrainte : il s'agit moins de créer un produit unique que de contribuer au renouvellement des procédés de la création. De ce fait, les remarques présentées ici valent tout aussi bien pour les auteurs proprement oulipiens que pour les oulipistes en tout genre, y compris les « plagiaires par anticipation » dont parlait François Le Lionnais dans son *Second manifeste*[1], plagiaires dont les plus célèbres sont sans doute Lewis Carroll, Raymond Roussel et Alphonse Allais.

Par leurs recherches sur les potentialités littéraires, les auteurs oulipiens sont très souvent associés au jeu, et surtout au jeu formel. Pensons par exemple au lipogramme de *la Disparition* (1969) de Georges Perec ou encore aux arborescences narratives d'*Un conte à votre façon* (1973) de Raymond Queneau.

---

[1] « Il nous arrive parfois de découvrir qu'une structure que nous avions crue parfaitement inédite, avait déjà été découverte ou inventée dans le passé, parfois même dans un passé lointain. Nous nous faisons un devoir de reconnaître un tel état de choses en qualifiant les textes en cause de "plagiats par anticipation". Ainsi justice est rendue et chacun reçoit-il selon ses mérites. » (Oulipo 1987 : XI)

S'il est important d'évoquer ici ce qui sépare —mais aussi de ce qui rassemble— ces deux manifestations de la littérature française du XXe siècle dite « ludique », c'est d'abord en raison de leur représentativité ; en effet, surréalisme et Oulipo sont très souvent associés au jeu par les critiques et les théoriciens littéraires. À défaut de données quantitatives fiables, nous pouvons prendre comme point de repère les résultats qualitatifs obtenus lors de la réalisation d'une série de quinze entretiens autour du jeu littéraire français au XXe siècle (Silva, 1996 ; 1999) : surréalisme et Oulipo arrivaient en tête des références citées (voir tableau 1) [2].

Tableau 1. Auteurs cités par quinze spécialistes du jeu en 1996

Nombre d'occurrences	*Surréalisme*	*Oulipisme*	*Littérature en général*	*Autres disciplines*
10	**Groupe surréaliste**			
9		**Oulipo**		
8		Perec		
7			Caillois	
6		Queneau		
5		Calvino Roubaud	Rabelais	
4			Carroll Flaubert Michaux Nouveau Roman	Bakhtine Winnicott
3	Breton	Mathews	Allais Balzac Chamoiseau Cortázar Dostoïevski Ionesco Jarry Joyce Rimbaud Roussel Shakespeare Tardieu	Derrida Freud Piaget

[2] On peut ici observer comment, pour les spécialistes du jeu interviewés —qui n'étaient pas forcément des spécialistes littéraires—, le groupe surréaliste arrivait en tête, suivi de près par l'Oulipo, tandis que le Nouveau roman, troisième ensemble d'auteurs en lice, était placé assez loin derrière. Le « second rôle » ainsi réservé à l'oulipisme est trompeur, puisque les quatre auteurs les plus cités sont oulipiens. Le premier surréaliste cité individuellement, A. Breton, n'a obtenu que trois occurrences. Ce décalage entre la première place obtenue par le *groupe* surréaliste et l'importante place accordée par les interviewés aux *auteurs* oulipiens mériterait sans doute une discussion qui n'a pas ici sa place.

Malgré leur éloquence, ce ne sont pas véritablement les chiffres qui ont guidé le choix des deux poétiques en question ; de manière plus fondamentale, la confrontation entre surréalisme et oulipisme permet d'aborder de façon privilégiée la question de la métaphore ludique et de son rôle dans la modélisation des poétiques contemporaines.

En effet, on peut être tenté de voir, dans la querelle des surréalistes et des oulipiens dont la violence allait jusqu'à l'anathème, une énième version de la querelle de Anciens et des Modernes. Outre de virulentes attaques écrites, telles celles de Raymond Queneau contre le surréalisme dès le milieu des années trente [3], il faut tenir compte des disqualifications réciproques apparues lors des entretiens effectués en 1996 : plus d'un demi-siècle plus tard, l'animosité est toujours de mise. Cependant, s'il est vrai qu'une partie de leurs différences peut probablement être expliquée à partir de cet affrontement générationnel, le problème est plus complexe que cela, car il n'est pas évident de déterminer sans l'ombre d'un doute qui représente ici les Modernes, qui les Anciens.

Des niveaux d'analyse pour les poétiques du jeu

Pour voir plus clair dans l'opposition entre les poétiques du jeu surréaliste et oulipienne, il convient de préciser leur point d'ancrage respectif.

Nous entendrons ici par « poétique du jeu » un discours qui recourt au réseau métaphorique du jeu, en privilégiant un ou plusieurs niveaux de référence sémantique, afin de modéliser de façon cohérente une certaine vision de la littérature.

Sans aborder dans les détails la réflexion autour de la métaphore ludique —à laquelle j'ai consacré ailleurs une recherche approfondie (Silva, 1999)—, je partirai ici du postulat selon lequel les notions de jeu utilisées par la théorie et la critique littéraire, tout comme celles en usage dans d'autres domaines, sont de nature essentiellement métaphorique et s'inscrivent dans un réseau complexe dont le potentiel heuristique est susceptible d'être ravivé. Recourir au jeu —ou à d'autres réseaux métaphoriques— implique toujours une certaine interprétation du monde ; cependant, cette interprétation peut être plus ou moins active, car les émetteurs et les récepteurs de la métaphore peuvent ne pas être conscients de son pouvoir heuristique. Or, le jeu comme outil potentiel de redescription du monde n'a d'intérêt méthodologique que lorsqu'il est utilisé en tant que tel. C'est pourquoi le pouvoir heuristique de la métaphore ludique a besoin d'être

---

[3] Par exemple, dans « L'Air et la chanson », article paru le 1er mai 1935 dans *la Bête noire* nº 2, R. Queneau répondait ainsi aux diatribes surréalistes contre la littérature : « Ce mélange de science mal assimilée, et de poésie, de psychanalyse mal comprise et de jeux de société, de marxisme adapté à ses désirs et de dialectique illusionniste, n'est-ce pas aussi de la littérature, et précisément dans le plus mauvais sens du mot ? » (1973 : 64-65).

actualisé : c'est ce que nous tâcherons de faire ici, en explicitant les niveaux de référence sémantique mis en œuvre par les deux poétiques du jeu en question.

En effet, la portée de chaque métaphore ludique varie en fonction du ou des niveaux de référence sémantique privilégiés par celui qui l'énonce. Le réseau métaphorique du jeu renvoie à au moins quatre niveaux de référence : celui du matériel, celui des structures, celui du contexte et celui de l'attitude.

1. La métaphore ludique axée sur le matériel concerne essentiellement des objets ou des ensembles d'objets concrets dont on fait usage pour jouer : c'est ce avec quoi l'on joue. En littérature, ce niveau de référence sémantique serait celui qui privilégie entre autres les jeux phoniques ou graphiques. Il peut aussi être utile pour étudier les albums de jeunesse synesthésiques destinés aux tout-petits, ou pour aborder la question des livres-objets.

2. Les structures ludiques renvoient quant à elles à l'ensemble de systèmes organisés de dispositions ou de règles régissant l'activité dite de jeu. Elles permettent notamment de distinguer plusieurs types de règles de jeu : ainsi, il existe des règles métaludiques, constitutives, normatives et évolutives. Tandis que la plupart des auteurs se plient à des règles constitutives (celles de la langue, entre autres), normatives (celles des genres littéraires, par exemple) et évolutives (celles qu'ils appliquent concrètement au moment de l'écriture), certains d'entre eux s'intéressent aux règles métaludiques, c'est-à-dire à celles qui permettent d'inventer de nouveaux jeux : tel est le cas de l'Oulipo.

3. Le niveau de référence contextuel s'intéresse aux indices circonstanciels et extrinsèques au jeu, parmi lesquels on peut citer les *variables socioculturelles* (rapport à l'histoire et à l'idéologie, notamment à travers de stéréotypes culturels, par exemple) ; la *situation de réception*, du point de vue collectif et individuel (autrement dit, langue, valeurs, goûts et attentes de la société à une époque donnée dans un milieu donné, mais aussi langue, valeurs, goûts et attentes spécifiques d'un individu, voire même état psychique et affectif et conditions matérielles concrètes) ; l'*inscription d'un jeu au sein de l'ensemble des jeux*, que l'on pourrait appeler —par homologie avec l' « intertextualité » et en osant le néologisme— l' « interludicité ». En littérature, cette métaphore particulière du jeu peut s'avérer productive pour l'analyse des jeux dans les salons du XVIIIe siècle ou, plus près de nous, pour comprendre l'engouement envers les « livres dont vous êtes le héros ».

4. L'attitude ludique concerne pour sa part une autre région du réseau métaphorique du jeu : celle de la conviction intime et inexplorable, celle de la disposition d'esprit du joueur par rapport à son propre comportement. L'objet d'analyse n'est pas ici ce qui *est* mais ce qui *se comprend* et ce qui *s'imagine*, autrement dit ce que l'on croit être. Au sein d'une tendance générale à l'élargissement des intériorités personnelles et à la revendication du rôle des acteurs sociaux, ce niveau de la métaphore acquiert depuis plusieurs décennies

une importance croissante. Dans le domaine littéraire, elle offre une perspective d'approche intéressante pour mieux comprendre entre autres le surréalisme.

Deux poétiques du jeu incompatibles ?

Ce qui fait l'intérêt de ce modèle d'analyse de la métaphore ludique appliqué à la littérature, c'est qu'il permet de résoudre l'aporie à laquelle aboutit tout débat sur la légitimité de l'appellation ludique. Au lieu de chercher à déterminer qui, parmi les surréalistes et les oulipiens, pratique « vraiment » le jeu, il semble plus pertinent de chercher à comprendre sur quel niveau de référence sémantique est bâtie leur poétique du jeu respective. Dès lors, leur incompatibilité apparente —due à l'intention de les analyser sur un seul et même plan— se dissout, puisqu'il ne s'agit plus d'étudier un hypothétique phénomène commun.

Il est vrai que ces deux visions du jeu fort différentes peuvent quelquefois produire des effets dont la ressemblance semble déconcertante, d'où la tentation d'y voir un même type de phénomène ludique. Il suffit pour s'en convaincre d'observer le travail surréaliste et oulipien sur une même matière première, celle de proverbes. J'inviterai donc le lecteur à se livrer à un petit test *in situ* qui, montrera, je l'espère, à quel point la confusion reste possible. Il s'agit d'une courte liste de sept proverbes, dont il faut deviner l'appartenance : dans quel(s) cas s'agit-il d'un proverbe surréaliste, forgé en 1925 par P. Éluard en collaboration avec B. Péret, dans leurs *Cent cinquante-deux proverbes mis au goût du jour* (Éluard, 1968 : 153-161) [4] ; dans quel(s) cas s'agit-il d'un proverbe oulipien, issu des « Poèmes à perverbes » écrits en H. Mathews et recueillis dans le premier volume de la *Bibliothèque oulipienne* (Oulipo 1981 : 85-108) ?

1. « Les amants coupent les amantes » ;
2. « Pierre qui roule, à la fin elle se casse » ;
3. « Araignée de midi, l'oiseau fait son nid » ;
4. « L'enfer des femmes, c'est le chat qui dort » ;
5. « Tuer n'est jamais voler » ;
6. « Il ne faut pas réveiller ses premières amours » ;
7. « On presse l'orange de tous les vices ». [5]

---

[4] À propos de cette « remise au goût du jour », H. Mitterand explique :« Il s'agit de prouver de façon quasi expérimentale que l'énoncé, retourné, peut garder toute sa force d'autorité, même si le sens est mis à mal dans ces manipulations ludiques. [...] Un procédé dont Lautréamont avait déjà donné l'exemple et que poursuivra Éluard en collaboration cette fois avec André Breton dans *Notes sur la poésie*. » (1995 : 79)

[5] À lecteur cultivé, rien d'impossible. Les seuls proverbes surréalistes sont le n° 2 et le n° 5.

Or, malgré ces productions très proches, la divergence persiste. À une poétique surréaliste fondée sur l'*analogie* — dans ces manipulations des proverbes, les surréalistes privilégient l'éclat de la révélation qui suit une image inédite —, les oulipiens opposent une poétique fondée sur la mise en marche du *processus combinatoire*.

Il faut ici rappeler que le jeu surréaliste puise dans une longue tradition de jeux littéraires, dont nous retrouvons par exemple des traces dans les salons du XVIIIe siècle. On peut ainsi voir dans le jeu du cadavre exquis, rendu célèbre par les surréalistes, une reprise du *gioco de secreto*, pratiqué à la cour au moyen âge et décrit par Innocenzo Ringhieri dans *Cento giochi liberali e d'ingegno* (1551, cité par Goebel-Schilling 1988 : 36). Cependant, le jeu surréaliste est porteur d'une volonté délibérée de rupture par rapport aux institutions littéraires conventionnelles, et le plus souvent les emprunts surréalistes à la tradition passent pour de véritables inventions. La conception du jeu surréaliste s'inscrit dans la lignée de la pensée romantique, mais elle est éclairée par les nouvelles découvertes freudiennes. Affichant leur mépris envers le roman (surtout le roman psychologique), les surréalistes accordent une place prioritaire à la poésie ; leur pratique ludique concernera donc en premier chef les formes brèves et non narratives.

Le jeu oulipien entretient quant à lui un rapport ambigu à la tradition. Il ne prétend ni la suivre ni la contrer, mais plutôt renouveler les principes formels de la création :

> Ni ancien ni moderne ou post-moderne, toutes notions qui lui sont étrangères puisqu'il entend faire feu de tout bois et se servir de la totalité des littératures depuis les temps les plus reculés ; revigorer et améliorer formes, contraintes, structures et procédés déjà imaginés [...], en inventer d'autres qui ne les nient pas, l'Oulipo avance sur place. (Oulipo 1990 : 9)

Cette position de principe est étroitement liée au développement des sciences du langage, ainsi qu'à l'évolution de l'épistémologie contemporaine. Comme l'exprime avec justesse Jean-François Chassay, « l'Oulipo rejette un certain nombre de présupposés littéraires considérés comme abscons — inspiration, création, vision théologique de la littérature — et met la science au service de la littérature » (1992 : 22) ; le jeu acquiert dès lors une « dimension épistémologique [...] dont l'importance dépasse largement le cadre du littéraire. » (*idem*)

La recherche sur la potentialité de la littérature a conduit les auteurs de l'Oulipo à explorer tous les recoins du littéraire, depuis les plus courts des

palindromes jusqu'aux poèmes virtuellement infinis[6]. Les oulipiens mettent l'accent sur la potentialité formelle du langage, sur le sens même du non-sens. Pour eux, la contrainte librement choisie est perçue comme ludique ; elle permet de « traduire le discontinu et le fragmenté en structure esthétique ; en transformant le vécu et l'écriture, [le jeu] impose un ordre à ce qui se présente comme chaos. » (Motte 1990 : 52). Il ne s'agit pas de pratiquer un formalisme creux, mais de libérer tout à la fois la langue et son sujet. Par un jeu réglé et arbitraire, on échappe aux déterminations inconscientes et on évite les poncifs que risque de produire l'écriture automatique, car obéir aveuglément à toute impulsion semble être un redoutable esclavage. Ainsi, grâce à la règle,

> l'écriture, au lieu d'être destinée à communiquer un sens ou une idée que l'auteur aurait en lui avant d'avoir écrit, consiste à laisser parler la langue elle-même [...], pour produire quelque chose d'inattendu et de nouveau. Laisser parler son cœur est une illusion : on se borne, sans s'en rendre compte, à répéter ce qui a été dit, senti et pensé auparavant. Se plier à des contraintes formelles, qui sont du reste choisies arbitrairement, permet au contraire de penser librement. (Frontier 1992 : 138)

Pour l'exprimer de façon très schématique, au mysticisme des surréalistes s'oppose l'axiomatique des oulipiens ; au principe d'écriture automatique destiné à libérer l'expression, la priorité donnée à la recherche formelle destinée à élargir le champ des possibles ; à l'ésotérisme du groupe soudé autour d'un leader, le volontarisme individuel de l'auteur-orfèvre ; à l'éclat de la révélation soudaine, la potentialité formelle du langage patiemment explorée ; aux hasards quasi magiques de l'analogie, l'aléatoire mathématique de la combinatoire ; à un jeu axé sur le vécu, un jeu axé sur la contrainte structurée.

Bref, l'*homo ludens* des surréalistes est confronté à l'*artifex ludens* des oulipiens ; à *l'attitude* ludique des premiers s'oppose l'intérêt porté aux *structures* métaludiques par les seconds. Les métaphores du jeu mises en œuvre pour se référer à la pratique littéraire des surréalistes et des oulipiens concernent des objets d'étude différents. Si incompatibilité il y a entre ces deux poétiques, elle ne se joue donc pas autour de la légitimité de la dénomination ludique, mais plutôt autour des postulats de principe qui étayent chacune d'entre elles, et qui contribuent à privilégier l'un des quatre niveaux de référence sémantique possibles lorsque l'on parle de jeu en littérature. Prendre conscience de ce fait est sans doute un premier pas indispensable pour rendre aux poétiques du jeu leur intérêt et leur efficacité.

---

[6] D'après les calculs de R. Queneau, il faudrait deux cents millions d'années à un seul lecteur pour épuiser toutes les combinaisons de *Cent mille milliards de poèmes*, et ce en lisant vingt-quatre heures par jour.

Références citées

Chassay, Jean-François. 1992. *Le Jeu des coïncidences dans* La Vie mode d'emploi *de Georges Perec*. Ville La Salle (Canadá): Hurtubise HMH.

Éluard, Paul. 1968. *Œuvres complètes I.* París: NRF Gallimard (Bibliothèque de la Pléiade, 200)

Frontier, Alain. 1992. *La Poésie*. París : Belin.

Goebel-Schilling, Gerhard. 1988. *La Littérature entre l'engagement et le jeu : pour une histoire de la notion de littérature*. Marburg: Hitzeroth.

Mitterand, Henri (dir.). 1995. *Dictionnaire des œuvres du XXe siècle. Littérature française et francophone*. París: Le Robert.

Motte, Warren F. 1990. « Jeux mortels. » *Études littéraires* 23. 1-2: 43-52.

Oulipo. 1981. *La Bibliothèque oulipienne*. Ginebra/París: Slatkine.

- - - - - . 1987. *La Bibliothèque oulipienne 2*. París: Ramsay.

- - - - - . 1990. *La Bibliothèque oulipienne 3*. Pref. de Noël Arnaud. París: Seghers.

Queneau, Raymond. 1973. *Le Voyage en Grèce*. París: NRF Gallimard.

Silva, Haydée. 1996. *Jeu et littérature. Les Niveaux et les paradigmes à l'œuvre*. Tesina de tercer ciclo en Ciencias del Juego, dir. por Gilles Brougère. París: Universidad de París 13.

- - - - - . 1999. *Poétiques du jeu. La métaphore ludique dans la théorie et la critique littéraires françaises au XXe siècle*. Tesis doctoral en Literatura y Civilización Francesas, dir. por Philippe Hamon. París: Universidad de París 3.